



# Zadanie domowe laboratorium 1

kursu CPC 2017-2 (środa 19:00 201 C1)

Treść zadania domowego:

0. Sprawdzić połączenie z repozytorium git na serwerze bitbucket, zgodnie z instrukcją. Instrukcja zostanie przesłana w osobnej wiadomości e-mail. Dla części osób zostały wysłane już zaproszenia na serwer.
1. Przygotować program typu „Fabryka”. Ideą zadania jest stworzenie symulatora lub gry, w której w zależności od zdarzeń w czasomierzu pojawiają się różne zasoby. Tematyka programu jest dowolna (wskazana pomysłowość), natomiast aby przybliżyć sens programu jako przykład zostaje podana gra (nie mniej może być to np. też symulator linii produkcyjnej, sklepu czy innej instytucji w równie uproszczonym symbolicznym zakresie czy każde inne ciekawe rozwiązanie).

Przykładowo można wykonać prostą grę w której np. mamy drewno, kamień, złoto – pojawiające się każde w innej ilości w różnych odstępach czasu. Jeżeli np. naciśniemy przycisk „kup tartak poziom 2” wzrośnie tempo przyrostu ilości drewna, jeśli „kup kamieniołom poziom 2” to wzrośnie tempo przyrostu kamienia itp... można dodać też inne zdarzenia które wpływają na tempo pojawiania się surowców i uatrakcyjnijają program.

W zadaniu szczególnie wysoko będzie oceniana kreatywność, zaskakujące rozwiązania i zastosowanie nowych kontrolerek nie stosowanych na zajęciach.

Jako minimum należy zastosować:

Kontrolki: button, textBox, pictureBox\*, dataGridView\*, timer

Komendy: warunek (if) oraz pętlę (for lub foreach)

Program należy umieścić na repozytorium w folderze lab1 lub laboratorium 1

\*Nowe kontrolki – do samodzielnego poznania przy zastosowaniu zasobów internetowych

Jeżeli zadanie wykonane na zajęciach zawiera błędy lub nie zostało wykonane np. z przyczyny braku komputera, należy podesłać je po poprawie na repozytorium git i umieścić w folderze lab1/zadanie poprawa.

## **Bardzo ważne!**

W zadaniu domowym obowiązkowo należy przestrzegać konwencji

<https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/standard/design-guidelines/general-naming-conventions>  
(w zakładkach po lewej stronie dalsza część)

Kod programu powinien posiadać obowiązkowo komentarze przy każdej nowo utworzonej funkcji oraz przy zmiennych.

Komentarze powinny być tworzone po przez trzy znaki /// dopuszczalne są też // lub /\* \*/

Interfejs programu powinien być wyrównany i dopracowany.

Drobne błędy w logice i działaniu programu są dopuszczalne.

**Błędy w konwencji jeżeli się pojawiają są traktowane jako dyskwalifikujące i prowadzą do nie zaliczenia zadania.**